Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy 6 Szkoły Podstawowej

opracowane na podstawie podręcznika ''LUBIĘ TO'' wydawnictwa NOWA ERA

|  |  |
| --- | --- |
| TematykaZajęć | Wymagania na oceny |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| ============Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego | Uczeń na ocenę celującą potrafi stosować znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.========== | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny):============* używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
* stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
* tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
* stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np.

Średnia, Iloczyn,* formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
 | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny):==============* nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
* formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
* zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
* sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
* stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
* tworzy niepełny arkusz programu Excel do

obliczenia | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę 2):============* przełącza się między arkuszami programu Excel,
* zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
* formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,
* sortuje tabelę w programie Excel,
* rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,
* dobiera w programie Excel odpowiedni

wykres dla | Uczeń:============* uruchamia program Excel
* zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie,
* zna pojęcie formuły i funkcji
* z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
* z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| =============Z kotem za pan brat.Programujemy w SCRATCHU | ========== | =============* tworzy w programie SCRATCH

szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,* tworzy w programie SCRATCH scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
* tworzy w programie SCRATCH prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
* wykorzystuje w programie SCRATCH

„znikanie”* w programie SCRATCH

tworzy program przedstawiający wyjście postaci z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),* w programie SCRATCH potrafi zaprogramować

zdarzenie | budżetu domowego,* formatuje wykres wstawiony w programie Excel,

==============* tworzy własne przedmioty w programie SCRATCH,
* tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie SCRATCH,
* rysuje scenę w programie SCRATCH, ,
* wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu SCRATCH,
* edytuje linie kodu zapisane w programie SCRATCH,
* na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie SCRATCH za

pomocą klawiatury,* rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie SCRATCH,
 | określonych danych,============* wstawia w programie SCRATCH

przedmioty co najmniej z trzech kategorii,* tworzy prostą scenę w programie SCRATCH,
* zapisuje scenę w programie SCRATCH,
* tworzy w programie SCRATCH

prosty program z zastosowanie m rozkazów (idź, skręć, liczba powtórzeń),* korzysta z pomocy w programie SCRATCH,
* wstawia scenę do programu w aplikacji SCRATCH,
* analizuje kod programu z podręcznika,
 | =============* uruchamia program SCRATCH,
* wstawia w programie SCRATCH

przedmiot z banku przedmiotów,* tworzy prostą sceną w programie SCRATCH,
* uruchamia Tryb: prezentacji w programie SCRATCH ,
* zna i stosuje podstawowe polecenia w programie SCRATCH: idź,

skręć itp,* zna i stosuje w programie SCRATCH

polecenia: wstaw scenę, tempo,-przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku, |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ============Bieganie po ekranie.Poznajemy program PIVOT ANIMATOR.=============Malowanie na warstwach.Poznajemy program GIMP. | ==================== | spotkania duszka z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),* sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe,

=============* w programie PIVOT ANIMATOR

wycina niepotrzebne fragmenty animacji i eksportuje zmontowany materiał,* w programie PIVOT ANIMATOR

synchronizuje zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,=============* korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
* zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
* w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
* w programie GIMP używa

filtrów: Światło i | ==============* zaznacza fragmenty animacji w programie PIVOT ANIMATOR,
* w programie PIVOT ANIMATOR

montuje materiały na dwóch tłach i dzieli materiał na części,==============* korzysta z różnych narzędzi,
* w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
* zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
* zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
* zmienia parametry wpisanego tekstu

na obrazie | ============* zna podstawowe narzędzia PIVOT ANIMATOR,
* tworzy animacje za pomocą PIVOT ANIMATOR i

zapisuje w formie pliku,przeprowadza prosty montaż tła zewn, z animacją,============* rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
* tworzy nową warstwę w programie GIMP,
* zna niektóre narzędzia programu GIMP,
* korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie

GIMP, | =============* uruchamia program PIVOT ANIMATOR,
* z pomocą nauczyciela importuje materiał z galerii,
* potrafi odtworzyć prezentacje w programie PIVOT ANIMATOR,

=============* z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
* wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
* z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
* otwiera zdjęcie w programie GIMP,
 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | cień oraz Rzucanie cienia* twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
* stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.
 | utworzonym w programie GIMP,* wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
* używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
* kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.
 | * rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
* używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
* z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
* reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
* zaznacza obiekt w programie GIMP
 |  |